

حجت الاسلام قمی از ساخت هتل پانزده طبقه برای شورای نگهبان انتقاد کرد. حسینی قمی در برنامه سمت خدا گفت: بود چه نهادها و ارگان ها باید بازبینی شود. در مشهد، هتل ده طبقه با ده ها اتاق و صدها تخت برای شورای نگهبان ساخته شده است.

هزاران آدرس تتر مسدود شد

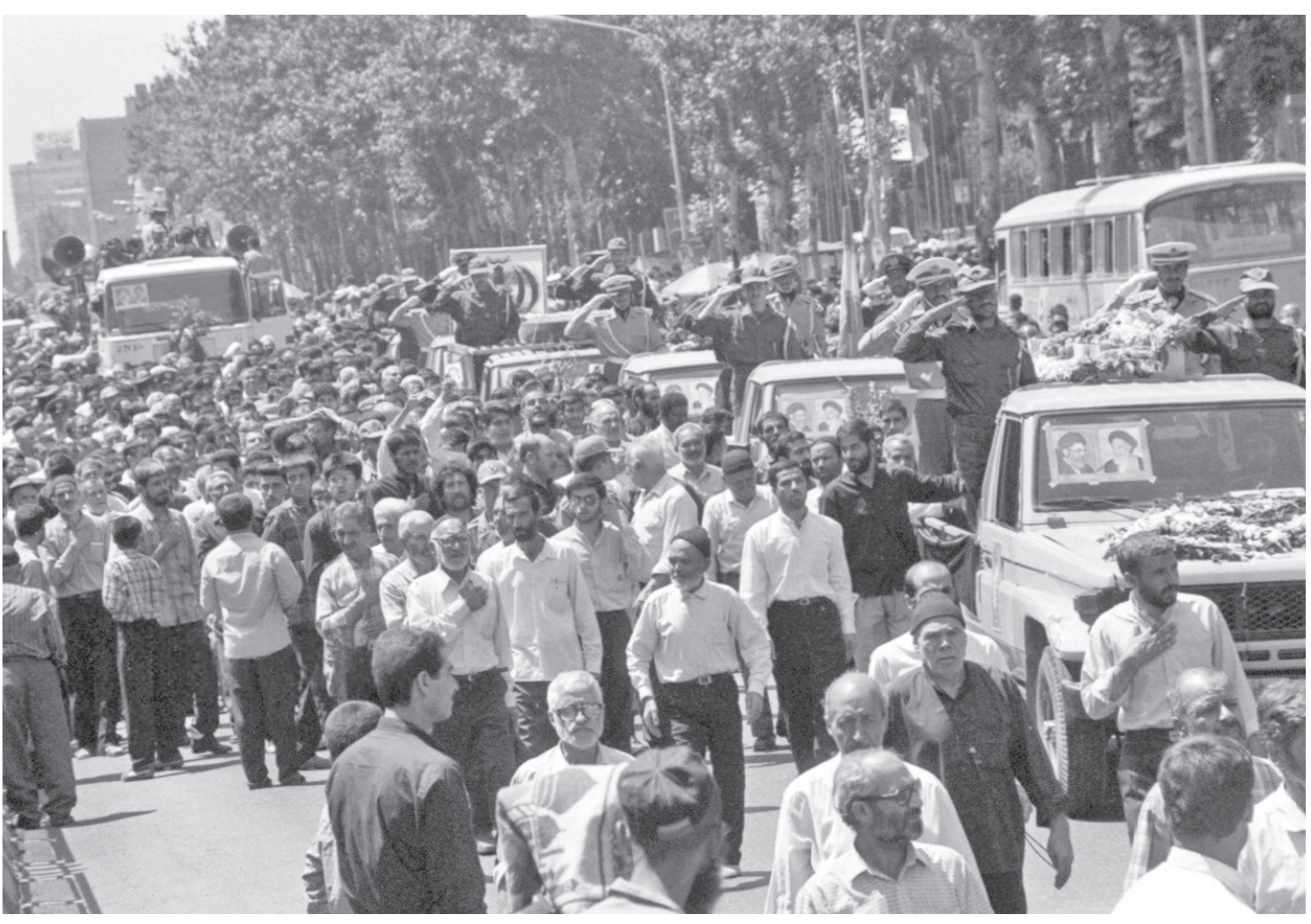
باتشدید فشارهای بین المللی بر بازار رمزارز، هشدار کارشناسان درباره احتمال مسدودسازی دارایی کاربران ایرانی در بزرگ ترین استیبل کوین جهان تتر (USDT) جدی تر شده است. آخرین بررسی هانشان می دهد تاکنون هزاران آدرس در این شبکه به دستور نهادهای بین المللی مسدود شده؛ روندی که در صورت پیروی کامل این شرکت از رژیم های تحریمی، می تواند بخشی از سرمایه فعالان بازار داخلی را برای همیشه قفل کند.

علی اکبر پورجمشیدیان، دبیر شورای امنیت کشورگفته است در زمان جنگ بخش عمده اخبار جاسوسی اتباع خارجی، عملیات روانی بود. میزان کمک اتباع خارجی به صهیونیست هاشماپه اتباع ایرانی و خیلی کم بود. وی اظهار داشته است: رویکرد حفاظت از شخصیت ها باید تغییر پیدا کند. مشکلی که الان داریم این است که برخی دانشمندان و شخصیت هایی که محافظ باید داشته باشند، حفاظت ناپذیرند و دوست ندارند نیروهای حفاظت همراه آن ها باشد.

ذوق ثابتی برای حکم شورای امنیت علیه ایران

امیرحسین ثابتی، مشاور جلیلی با انتشار یک متن از عدم تمدید مکانیسم ماشه در شورای امنیت ابراز خوشحالی کرد. ثابتی نماینده نزدیک به سعید جلیلی در کانال تلگرامی نوشت: لحظاتی قبل با رای گیری در سازمان ملل و فعال شدن مکانیسم ماشه، برجام رسماً تمام شد و به تاریخ پیوست. توافقی استعماری و یکطرفه که ده سال عمر یک ملت را تلف کرد، زیرساخت های اتمی ایران را محدود نمود و در نهایت ضمن اثبات عقلانیت جبهه انقلاب که از ابتدا این توافق را به ضرر ایران می دانست و منتقد آن بود، تهمات جریان غریگرا را آشکار کرد. جالب آنکه دولت با امتیازات پیاپی و توافقی های یکطرفه با آژانس درصدد بود تا تمام کشورهای عضو شورای امنیت رای مثبت دهند اما در نهایت جدای از آمریکا و انگلیس و فرانسه که رای منفی شان مشخص بود، دستگاه دیپلماسی کشورمان حتی نتوانست سیرالئون، اسلوانی، دانمارک، پاناما، سومالی و یونان را نیز با خود همراه کند و این کشورها نیز رای شان منفی بود. وزارتخارجه نیازمند یک تغییر رویکرد اساسی است وگرنه هیچ چیز بهتر نخواهد شد.

عکس: آرشو ایرنا ◀ عکسنامه



دریچه

عربشاهی و درخشانی، گران ترین هنرمندان «حراج تهران»

تصمیم گیری در مورد خرید آثار و شرکت در مزایده فراهم خواهد بود. اثر نقاشی، نقاشیخط، حجم و عکس از هنرمندان بنام ویشکوست و جوان در بیست و چهارمین دوره حراج تهران ارائه شده است که سهم عمده ای از آن را زنان هنرمند تشکیل می دهند. نمایشگاه آثار این رویداد چهارشنبه و پنجشنبه (۹ و ۱۰ مهرماه) ساعت ۱۱ تا ۲۱ در هتل پارسیان آزادی تهران برپاست. در این رویداد آثار هنرمندانی همچون فریدون او، پروانه اعتمادی، نصرا... افجه ای، هانیبال الخاص، رسول اولیاده، امیرعلی جولادین، رضا بانگیز، ژاره تباتبایی، هوشنگ پرشک نیا، صادق تبریزی، محمدعلی ترقی شاه، پرویز تناولی، ابراهیم حقیقی، رضا درخشانی، کامیاز درم بخش، سهراب سپهری، جلال شباهنگی، کوروش شیشه گران، موناپاد، افسانه پرچگانی، شیده تامی، منصوره حسینی، خسرو حسن زاده، رضوان صادق زاده، هایده زرین بال، مسعود عربشاهی، منصور قدریز، پرویز کلانتری، عباس کیارستمی، منصومه باری، مصطفی گودرزی، فریده لاشایی، نیلوفر قادری نژاد، اردشیر محصل، منوچهر نیازی، مهرداد محب علی و کیومرث هاربا ارائه شده است.



اینگونه توضیح داده است: «حراج آنلاین تنها در نحوه شرکت در مزایده متفاوت است. آثار هنری در این نوع حراج همانند حراج های زنده به مدت دو روز در معرض دید عموم قرار دارد و همگان می توانند آثار را از نزدیک مشاهده کنند. در این مدت آثار در کاتالوگ و سایت حراج نیز قابل مشاهده هستند. ثبت نام کنندگان از لحظه نخست آغاز نمایشگاه تا زمان معرفی اثر در حراج آنلاین امکان حضور در مزایده را خواهند داشت. فرصت نهایی مزایده از ساعت ۱۸ روز جمعه (۱۱ مهرماه) آغاز می شود. بدین ترتیب زمان به مراتب بیشتری برای

آگهی فراخوان عمومی

اداره کل مهندسی و املاک بانک ملی ایران در نظر دارد شرکت های واجد صلاحیت به منظور خرید خدمات مشاور طراحی پروژه تخریب و نوسازی ساختمان اداره امور شعب استان اصفهان بانک ملی ایران را بدو ارزیابی کیفی نمره و متعاقبا نسبت به واگذاری کار از طریق برگزاری فراخوان به روش کیفیت و قیمت (QCBS) اقدام نماید، لذا بدینوسیله از کلیه شرکت های ذیصلاح که دارای گواهینامه معتبر تعیین صلاحیت در پایه ۱ طراحی ساختمان های مسکونی، تجاری، اداری، صنعتی و نظامی و پایه ۲ تاسیسات و با سازه از سازمان برنامه و بودجه کشور می باشند، دعوت می گردد از تاریخ ۱۴۰۴/۰۷/۰۷ لغایت ۱۴۰۴/۰۷/۱۴ صرفا از طریق سامانه تدارکات الکترونیک دولت (ستاد) به آدرس: www.Setadiran.ir نسبت به تهیه مدارک اقدام و در موعد مقرر اسناد درخواستی را در سامانه ستاد بارگذاری نمایند.

- آخرین مهلت بارگذاری و ارسال اسناد صرفا از طریق سامانه ستاد: روز دو شنبه ۱۴۰۴/۰۷/۲۸ ساعت ۱۹

شناسه آگهی: ۲۰۱۷۸۷۲	م الف / ۲۴۲۰	اداره کل مهندسی و املاک بانک ملی ایران
----------------------------	---------------------	---

ردیف	موضوع	تضمین شرکت در فرایند ارجاع کار	نوع تضمین
۱	خرید خدمات امور خدماتی - نظافتی	۲۲/۰۲۲/۴۳۹/۲۱/۹۴۹ ریال	ضمانتنامه معتبر بانکی
- مهلت زمانی دریافت اسناد از سامانه: حداکثر تا ساعت ۱۹ مورخ ۱۴۰۴/۰۷/۱۳ - مهلت زمانی ثبت پیشنهاد در سامانه : حداکثر تا ساعت ۱۹ مورخ ۱۴۰۴/۰۷/۲۳ - زمان تحویل فیزیکی پاکت الف: تا پایان وقت اداری مورخ ۱۴۰۴/۰۷/۲۶ - زمان بازگشایی پاکات ساعت ۱۰ صبح مورخ ۱۴۰۴/۰۷/۲۷ - نشانی و شماره تماس : تهران- خیابان ولی عصر(عج)- بالاتراز خیابان میرداماد- نیش خیابان رشید یاسمی- ساختمان صلح جمعیت هلال احمر- طبقه اول- دبیرخانه کمیسیون معاملات - تلفن ۸۵۶۳۲۰۶۴ اطلاعات تماس سامانه ستاد جهت انجام مراحل عضویت در سامانه : مرکز تماس ۱۴۵۶ دفتر ثبت نام: ۸۸۹۶۹۷۳۷ و ۸۵۱۹۳۷۶۸			
شناسه آگهی: ۲۰۰۹۰۷۴	م الف / ۲۳۹۸	معاون توسعه منابع انسانی و پشتیبانی جمعیت هلال احمر جمهوری اسلامی ایران	

گزارش

تیغ دولبه بازی های دیجیتال از فرصت یادگیری تا انزوا
بازی های ویدئویی امروز دیگر صرفاً وسیله ای برای بر کردن اوقات فراغت نیستند؛ آنها بخشی از هویت اجتماعی نوجوانان را می سازند. این فضا از یک سوی می تواند فرصتی برای تعامل، خلاقیت و دوستی های تازه باشد و از سوی دیگر در غیاب نظارت و مدیریت درست، به عاملی برای تغییر الگوهای رفتاری و فاصله گرفتن از ریشه های فرهنگی تبدیل شود؛ آن هم در شرایطی که در سایه فقدان سیاست گذاری فرهنگی مؤثر، تولیدات داخلی هم توانی برای رقابت با بازی های خارجی را ندارند و نوجوانان بیش از پیش تحت تأثیر روایت های وارداتی قرار می گیرند. به گزارش ایسنا، این روزها گیم نت ها پاتوق اصلی نوجوانان و جوانان است؛ جایی که صدای «گل» گفتن شان از یک طرف بلند می شود و در سمت دیگر، با شکست در یک مرحله سخت، دسته بازی را روی میز می کوبند. این تصویر شاید برای خیلی از خانواده ها آشنا باشد؛ جایی که بچه ها ساعت ها غرق در دنیای مجازی می شوند، بی آنکه حواسشان به گذر زمان باشد. بازی های ویدئویی سال هاست که از یک سرگرمی ساده فراتر رفته و بخشی از سبک زندگی نسل جوان را شکل داده اند؛ جایی که نه تنها می توان قهرمان شد، بلکه می توان روابط تازه ساخت، به مهارت های جمعی دست پیدا کرد و حتی هویت جدیدی تجربه کرد. اما در سوی دیگر ماجرا، همین دنیاگاهی به محلی برای پناه بردن از واقعیت و جبران کمبودهای روانی تبدیل می شود؛ چیزی که باعث نگرانی والدین می شود. بخشی از جذابیت بازی ها در این است که بازیکن فرصت تجربه شکست و پیروزی های سریع را پیدا می کند؛ تجربه ای که در زندگی واقعی کمتر دست یافتنی است. نوجوانی که در مدرسه نتوانسته آن طور که باید خودش را نشان دهد، در یک بازی آنلاین به راحتی می تواند در نقش قهرمان ظاهر شود و با پیروزی های متوالی اعتماد به نفس تازه ای به دست آورد؛ یک ویژگی مهم که باعث می شود بازی ها به پناهگاه بسیاری از نوجوانان تبدیل شوند. این پناهگاه اگرچه در کوتاه مدت لذت بخش است، اما در بلندمدت می تواند باعث فاصله گرفتن فرد از حل مسائل واقعی زندگی شود. از سوی دیگر، باید پذیرفت که بازی ها فقط ابزار فرار از واقعیت نیستند، آنها ظرفیت آموزشی و فرهنگی بالایی دارند. در بسیاری از کشورهای جهان، از بازی برای آموزش، فرهنگ سازی، تقویت زبان یا حتی تمرین مهارت های شغلی استفاده می شود.

گیم نت: از فرصت تا تهدید

گیم نت ها در سال های اخیر به یکی از مهم ترین فضاها ی جمعی برای نوجوانان تبدیل شده اند و بر خلاف تصور عمومی، همه چیزشان منفی نیست. بچه ها یاد می گیرند با هم کار تیمی کنند، برای رسیدن به پیروزی برنامه ریزی داشته باشند و مسئولیت اشتباهات خود را بپذیرند. اما در عین حال، نبود نظارت مشخص و یار فند امد افرای بی حد برای حضور در گیم نت ها که سایر بخش های زندگی برای فرد پرگم رنگ شود، می تواند این فضا را به محیطی پرخطر تبدیل کند؛ جایی که نوجوان ساعت ها در اتاق تاریک می نشینند و از جمع خانواده فاصله می گیرد. نگاه والدین به بازی ها اما اهمیت بالایی دارد؛ بی قانونی یا سخت گیری بیش از حد برای حضور در گیم نت ها هر دوی به نتایج نامطلوب منجر می شود. ممنوعیت مطلق باعث پنهان کاری و اشتیاق بیشتر نوجوان می شود و آزادی بدون مرز هم او را از زندگی عادی دور می کند. بهترین راه، همراهی والدین است؛ اینکه بازی ها انتخاب مشترک خانواده و فرزند باشند و زمان بندی مشخصی داشته باشند. از سوی دیگر یکی از نگرانی های اصلی خانواده ها، تغییرات رفتاری فرزندان پس از مدت طولانی بازی کردن است. پرخاشگری، بی حوصلگی و حتی اقت تحصیلی از جمله مواردی است که زیاد به آن اشاره می شود. در همین حال، اما بخش قابل توجهی از جوانان بازی را یک فرصت ارتباطی می دانند که به واسطه آن خیلی از دوستان نزدیک خود را پیدا کرده اند. دنیای مجازی، برای این نسل بخشی جانشدنی از هویت اجتماعی شان است. در واقع، همان طور که نسل های گذشته در زمین های خاکی فوتبال بازی می کردند، امروز نوجوانان در بازی های دیجیتال دور هم جمع می شوند. اما تفاوت مهم اینجاست که زمین خاکی تنها محلی برای تفریح و تخلیه انرژی بود، در حالی که زمین دیجیتال چیزی فراتر از سرگرمی صرف است. این فضا دائماً با محتوا، ارزش ها و روایت هایی همراه است که لزوماً از دل فرهنگ بومی ریزمی آید و به طور نامحسوس سبک زندگی و الگوهای فکری تازه ای را القا می کند. نوجوانی که ساعت های زیادی را در این دنیای دیجیتال می گذراند، تحت تأثیر تصاویری قرار می گیرد که می تواند ذائقه، نگرش و حتی هویت او را بازسازی کند. درست در همین نقطه است که بازی های ویدئویی به تیغی دولبه تبدیل می شوند؛ از یک سوی می توانند به ابزار تعامل، خلاقیت و رشد اجتماعی تبدیل شده یا در غیاب مدیریت درست، به عاملی برای انزوا و فاصله گرفتن نسل جوان از ریشه های فرهنگی خود بدل شوند.

کاهش اثرگذار فرهنگی

مسئله اصلی اما شاید این باشد که سیاست گذاران فرهنگی هنوز نتوانسته اند این پدیده را جدی بگیرند. در حالی که صنعت بازی در جهان میلیاردها دلار گردش مالی دارد و حتی به ابزاری برای دیپلماسی نرم بدل شده، در ایران بیشتر انرژی روی محدودیت و هشدار گذاشته شده است. در نتیجه، نوجوان ایرانی بیشتر وقتش را با بازی های خارجی می گذراند که فرهنگ و روایت های دیگری را منتقل می کنند. در شرایطی که سینما و تلویزیون سال هاست جایگاه مشخصی در برنامه های حمایتی دارند، بازی های ویدئویی همچنان در حاشیه مانده اند. خروجی این رویکرد، فاصله ای است که میان نسل جوان و تولیدات داخلی ایجاد شده؛ نوجوان ایرانی بیشتر وقتش را با بازی های خارجی می گذراند که جهان بینی، سبک زندگی و الگوهای فکری دیگری را منتقل می کنند. این در حالی است که ظرفیت بومی سازی در ایران کم نیست؛ از نیروی انسانی متخصص در حوزه برنامه نویسی و طراحی گرفته تا علاقه گسترده جوانان به مصرف محصولات دیجیتال. در این شرایط اگر سیاست گذاران نگاه خود را تغییر ندهند، فاصله میان نسل جوان و مصرف بازی های بومی بیشتر خواهد شد. نسلی که در فضا ی دیجیتال زندگی می کند، انتظار دارد محتوایی ببیند که به زبان خودش ساخته شده باشد.